
SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
JAPANMANIA
N.4 ■ AGOSTO 1996
MADE IN JAPAN
鳥 坂 田 博 信 堀 雄
• SATURN
FATAL FURY 3
La saga más emblemática de SNK se inicia en Saturn con la adaptación de este mítico título de Neo Geo.
DARIUS II
El clásico de Taito cobra nueva vida en esta explosiva entrega para los 32 bits de Sega.
KINGDOM GRANDPRIX
• PLAYSTATION
DRIFT KING
Velocidad y emoción se funden en la carrera más salvaje de todos los tiempos a través de las autopistas japonesas.
KING OF FIGHTERS 95
CIRCUIT BEAT
SUPER JUEGOS
¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
EN FOTOS A TODA PÁGINA
MANGAZONE
鳥 坂 田 博 信 堀 雄
• NEO GEO
EIGHTMAN
El super-robot de los años 60 protagoniza un trepidante arcade con espectaculares gráficos.
• SUPERFAMICOM
FURI FURI GIRLS
SUPERMANGA
鳥 坂 田 博 信 堀 雄
• PAPELES AMARILLOS
•APPLESEED
•TENCHI MUYO
•ALITA
•DESAFIO
•MANGAKA•
Iniciamos la entrega de un juego de cartas coleccionable exclusivo para JAPANMANIA.



鳥坂田博信堀雄鳥坂田

鳥坂田博信堀雄

KAORY YAU

"VAMOS A GANAR A BRASIL EN ESTAS OLIMPIADAS"

Ya sabemos que el fútbol japonés ha experimentado un importante auge, y que su liga profesional mueve más millones que lentejas tiene un saco, pero de ahí a ganar a Brasil por 4-0, como dice Kaori, debe mediar un abismo. Vamos, que mucho, mucho un 1-0 «pelao» o un 2-1 de penalty injusto y varios maletines repletos de Yenes. Una cosa sí es cierta, nos gustan más las piernas de Kaori que las de Bebeto y Ronaldo juntas.

Aunque a algunos no les gustan y otros se pirran por ellas, lo que está claro es que los cánones de belleza nipones son realmente sorprendentes. Aquí tenéis una nueva muestra de modelos niponcillas para deleite del personal.

SUMARIO



4 YELLOW FLASHES

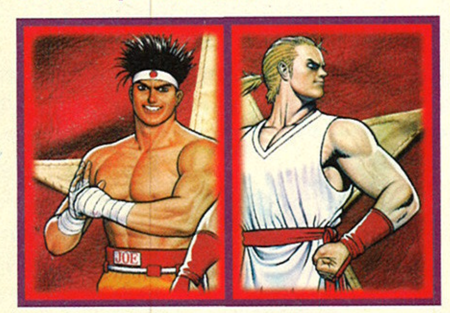
Os presentamos en exclusiva las primeras pantallas sacadas directamente de la *beta* de STREET FIGHTER ALPHA 2 para *SNES*. Nuestros contactos en Japón también nos han permitido contaros cosas sobre TEKKEN 3, TOBAL, THUNDERFORCE y un nuevo cartucho de *Ram* adicional para *Saturn*.

6 MADE IN JAPAN

6 · 8 · 11 · 12 · 14 · 16

SATURN
FATAL FURY 3

Segunda conversión a *Saturn* de uno de los clásicos de SNK que apenas guarda diferencias con su predecesor.



PLAYSTATION
CIRCUIT BEAT

Otro juego de coches de *PSX* que también tiene su mayor referente en RIDGE RACER.

KING'S FIELD 3 — 10

SATURN
DARIUS II

El clásico matamarcianos de Taito ya tiene su última versión en los 32 *bits* de Sega.

PLAYSTATION
DRIFT KING



Con un marcado parentesco con el genial RIDGE RACER, en esta ocasión nos enfrentaremos también al tráfico.

SATURN
KINGDOM GP

PLAYSTATION



KING OF FIGHTERS 95

Sin cartucho de apoyo pero con toda la emoción y la intensidad típica de la saga.

20 MANGA ZONE



Nemesis nos recuerda el videojuego que en su día protagonizo EIGHTMAN en *Neo Geo*. Además podréis disfrutar con el FURI FURI GIRLS de *Super Famicon*.

24 SUPER MANGA

Una de las obras épicas de la modernidad, una especie de Ilíada contemporana, APPLESEED, es uno de nuestros puntos fuertes de este mes. ALITA, ANGEL DE COMBATE, el serial de Yoko Irazaki y un trivial para otakus son otros artículos que no debes perderte.



JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE EXCLUSIVO PARA JAPANMANIA

Hazte con él. Cada mes publicaremos 16 cartas.

JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado: **ANIME:** Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma... **OTAKU:** Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **Pepo del Carpio Peris**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Javier Bautista, Roberto Serrano, Pau Blanes, Pol Roca, Julio M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Profesor Augustus Wanamaker** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

鳥坂田博信堀雄







MUNDO MANGA

◆ KINGYO! CHUUIHOU!, de **Neko Nekobe**
Imaginaos un instituto japonés típico, situado en el campo. Ahora, haced lo posible por sustituir mentalmente a los alumnos normales y corrientes por... vacas (¡?!) dirigidas por un tipo con antenas en la cabeza. Así es KINGYO! CHUUIHOU!, un manga surrealista repleto de juegos de palabras e historias amoroso-histéricas en la línea de **Rumiko Takahashi**.
Su publicación tuvo inicio en las páginas de NAKAYOSHI, allá por 1989, y desde entonces ha cosechado un gran éxito que ha permitido la aparición de una serie de televisión y de algún que otro videojuego, como el editado por **Jaleco** para ***Super Famicom***. También están disponibles varios *anime-books* en la línea de los de SAILOR MOON, por citar un referente cercano.
KINGYO! CHUUIHOU! no es exactamente la octava maravilla del mundo de la historieta, ni tampoco el mejor manga que ha pasado por esta revista, pero es merecido reconocer su capacidad para entretener y dibujar sonrisas en el rostro del lector sin esfuerzo.
La autora de KINGYO! CHUU IHOU! empezó a dibujar mangas a la edad de 13 años, y animada por los comentarios favorables de cuantos contemplaban sus páginas, perseveró hasta ganar varios premios en concursos para aficionados. En 1986 logró publicar su primer trabajo, FIRST DATE, en la revista NAKAYOSHI. Inmediatamente sus historietas de tres o cuatro páginas pasaron a ser consideradas como clásicos, y en 1989 entró en el Olimpo de los dibujantes mejor pagados con KINGYO CHUUIHOU!





◆ NAKAYOSHI! NAKAYOSHI, de **Kodansha**
Es la revista más importante (que no la única, otro día hablaremos de FRIEND) dedicada al shojo manga. De aspecto parecido a SHONEN JUMP, se diferencia de esta última en que su periodicidad es mensual y no semanal.
El atractivo principal de esta publicación es la archiconocida SAILOR MOON, aunque merece la pena echarle también un vistazo a SHOU KUSE NI NARISOU y HOSHI NO SHIMA NO LULU-CHAN.



TEKKEN 3 PARA PLAYSTATION. Nuevos rumores salen a la luz sobre el que será el próximo lanzamiento de **Namco** para los salones recreativos. El último asegura que la tercera entrega de TEKKEN incorporará en su placa el ***System 12***, versión mejorada del ***System 11*** (que como sabéis está basado en el *hardware* de ***PlayStation***). Por ello la adaptación para ***PSX*** de TEKKEN 3 (que se espera para el año que viene) incorporará de regalo un cartucho que mejorará el *hardware* de la consola para asegurar una conversión 100% perfecta.

TOBAL No.1 SALDRA EN AGOSTO. El celebrado primer lanzamiento de **Square** para ***PlayStation*** verá la luz en las tiendas japonesas el 2 de Agosto con una *demo* jugable de regalo de FINAL FANTASY 7. Todo un notición que eleva aún más el interés por este espectacular arcade de lucha, en cuyo diseño de personajes ha colaborado **Akira Toriyama** y en el que, como principal novedad, podemos encontrar un segundo modo de juego, además del habitual, que combina elementos de aventura.





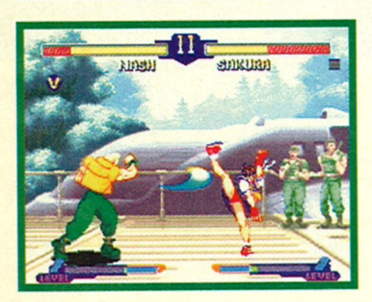




STREET FIGHTER ALPHA 2 PARA SNES.

Nuestros influyentes contactos con **Japón** nos han permitido tener acceso al fin a la versión *beta* del esperado STREET FIGHTER ALPHA 2 para ***Super Famicom***. No son diapositivas, ni escaneos cutres, ni imágenes de **Internet**... ¡Es la versión ***SNES*** y os la ofrecemos en exclusiva! Lo que nos ha llegado es un simple boceto del que a buen seguro será el mejor juego de lucha jamás creado para 16 *bits*. De momento sólo se pueden seleccionar cuatro luchadores: Ryu, Bison, Charlie (conocido en la versión japonesa como Nash) y Sakura, una nueva luchadora. También hemos podido visitar seis escenarios alucinantes y disfrutar como enanos con los *Super Combos*. Os ofreceremos pronto imágenes del juego completo, y como siempre, seremos los primeros.



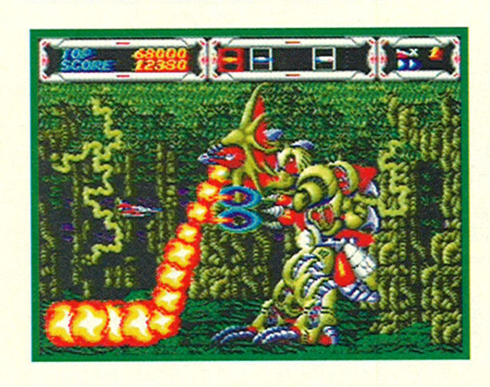






LA SAGA THUNDERFORCE LLEGA A SATURN

De la mano de **TechnoSoft**, la mítica saga THUNDERFORCE está a punto de revivir su historia en ***Saturn***. Con los nombres de TF GOLD PACKS, el mes de Agosto verá el lanzamiento de dos CD con la historia completa de esta legendaria saga de *shoot´em-up*. El primero contiene los clásicos THUNDERFORCE II y III, mientras en el segundo encierra en su interior el soberbio THUNDERFORCE



IV y una curiosa versión sólo vista en recreativos de THUNDERFORCE III. El precio, 5.800 ¥ cada uno. Por su parte, **TechnoSoft** está ultimando el lanzamiento de una nueva entrega de la saga para ***Saturn***, además de un nuevo juego: HYPER DUEL.



SEGA PREPARA UNA AMPLIACION DE MEMORIA RAM PARA SATURN

El *Twin Advanced System*, que se estrenó con la versión ***Saturn*** de KING OF FIGHTERS´95, ha tenido una vida efímera. En su lugar, **Sega** planea lanzar una ampliación de memoria *RAM* de 8 *megabits* (en la línea de la *Arcade Card* de ***PC Engine***) que aumentaría la memoria interna de ***Saturn*** de 4 a 5 *megabytes*. La fecha de lanzamiento será el 23 de agosto, costará 8.800 ¥ e incluirá una copia de REAL BOUT FATAL FURY. Será esencial para jugar con KING OF FIGHTERS´96 y futuros lanzamientos de **Capcom**.



INTRO





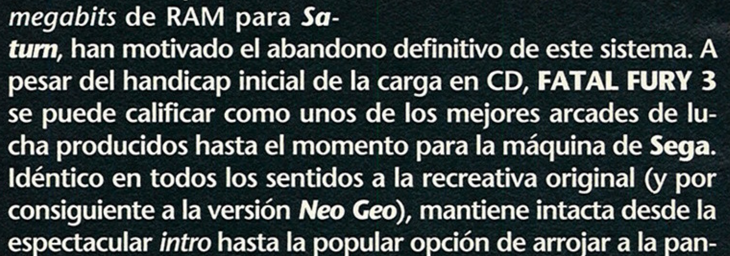






Arrojar al rival tanto al fondo del escenario como a la pantalla del televisor, es una opción que permance intacta.

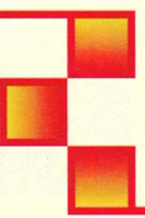
El segundo de los lanzamientos de **SNK** para ***Saturn***, **FATAL FURY 3**, pone punto y final a la corta existencia del *Twin Advanced System*, el sistema combinado de cartucho y CD que inauguró la compañía de **Osaka** con KING OF FIGHTER´95. Al final, los gastos extras que suponía producir un cartucho con cada nuevo lanzamiento, y sus propios planes de lanzar una ampliación de 8 *megabits* de RAM para ***Saturn***, han motivado el abandono definitivo de este sistema. A pesar del handicap inicial de la carga en CD, **FATAL FURY 3** se puede calificar como unos de los mejores arcades de lucha producidos hasta el momento para la máquina de **Sega**. Idéntico en todos los sentidos a la recreativa original (y por consiguiente a la versión ***Neo Geo***), mantiene intacta desde la espectacular *intro* hasta la popular opción de arrojar a la pan-

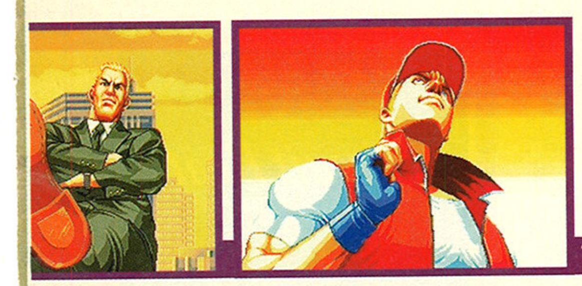




FATAL FURY 3







Tras la espectacular secuencia de introducción, estaremos preparados para participar en los duros combates callejeros de Southtown.

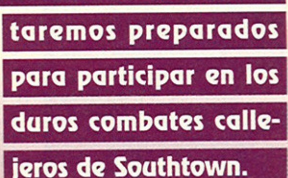


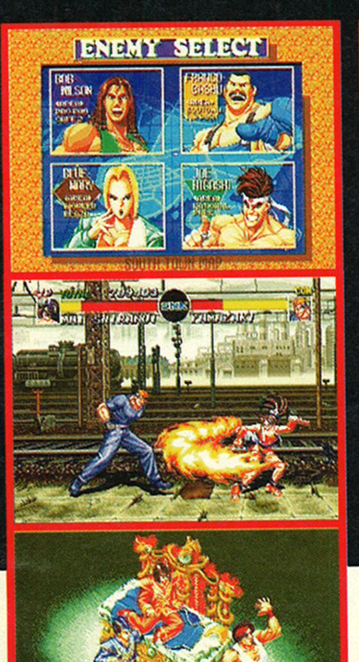
talla al contrario. La jugabilidad vuelve a ser el principal valuarte de esta popular saga, capitaneada por los hermanos Bogard, en la que como principal novedad podemos encontrar la posibilidad de combatir en tres planos diferentes, con lo que es posible esquivar y contraatacar los golpes y magias del rival. Con una calidad gráfica y sonora a años luz de otros arcades de lucha para ***Saturn***, una vez más, el gran problema que presenta este nuevo lanzamiento de **SNK**, al igual que con KING OF FIGHTERS´95, es que no hay distribuidor para estos juegos fuera de tierras niponas. Esperemos que la situación cambie, porque el lanzamiento de KING OF FIGHTER´96 y SAMURAI SHODOWN es inminente, y sería una lastima que nos perdieramos no una, sino cuatro obras maestras.

NEMESIS

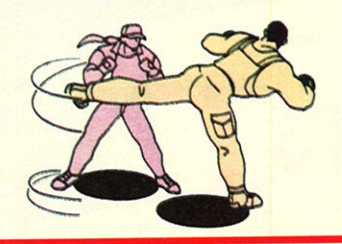


CD ROM
- SATURN
- SNK



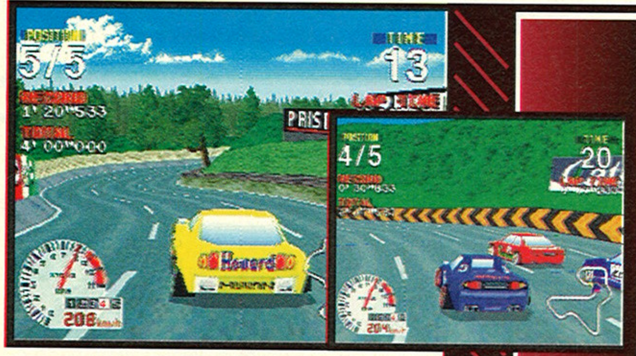


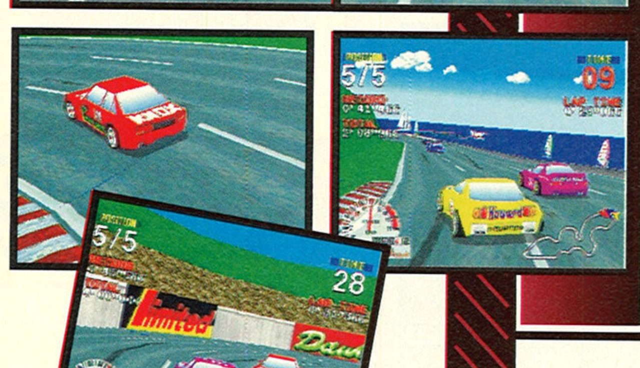














PLAYSTATION

PRISM ARTS

Aquellos que aún no hayan encontrado su juego de conducción ideal tienen en **CIRCUIT BEAT** una nueva oportunidad. Este programa creado por la compañía **PRISM Arts**, se puede considerar, a primera vista, como otro hijo clónico nacido bajo la alargada sombra de RIDGE RACER. Esta definición, válida si atendemos al diseño gráfico, a la mecánica o al estilo de juego, pierde fundamento si reparamos en el apartado técnico, donde la comparación es casi odiosa. La brusquedad de movimientos de los coches hacen que **CIRCUIT BEAT** pierda parte de su espectacularidad y casi toda su manejabilidad. Pese a ello, seguro que habrá algún virtuoso que le saque partido, y tras chocar contra las paredes, logre manejarse y ganar los tres circuitos iniciales. Nosotros, pobres mortales, aún no hemos podido lograrlo.

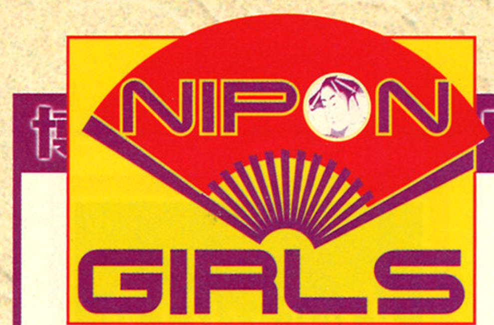
DE LUCAR











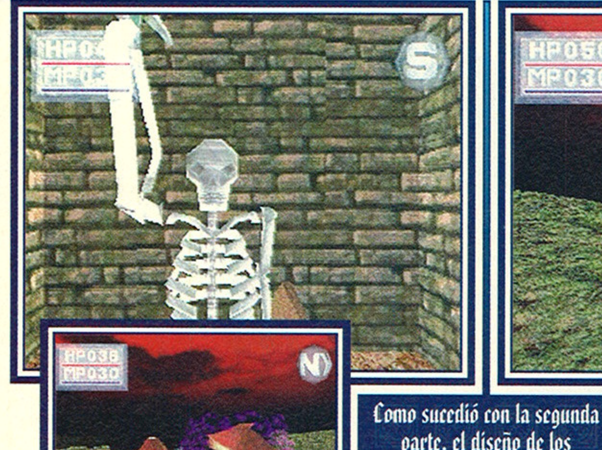
鳥坂田博信堀雄

MAHO ISHIHARA

"TENGO UNAS MANOS QUE SON UN AUTENTICO PRIMOR"

Maho es una mujercita despierta, responsable y con grandes habilidades. El día de la sesión tuvo que ir al estudio acompañada de su grueso hermano de 20 meses. Una vez allí, el fotógrafo le confesó que había perdido los bañadores y que no podría hacerle las fotos. Maho, demostrando sus dotes para la improvisación, tomó uno de los pañales de su hermano y se hizo este curioso e higiénico modelito.

がなのかなのかな





Como sucedió con la segunda parte, el diseño de los enemigos se ha variado con mejores texturas. Los escenarios también han salido ganando en esta entrega.





CD がなの ROM

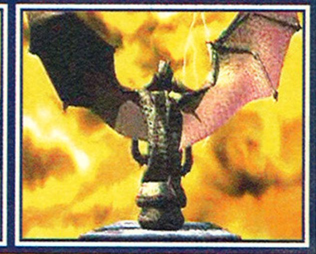
- PLAYSTATION
- FROM SOFT. INC.









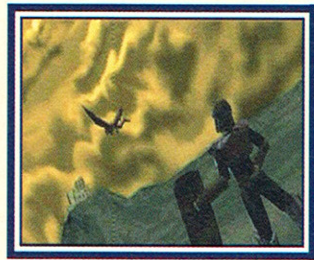




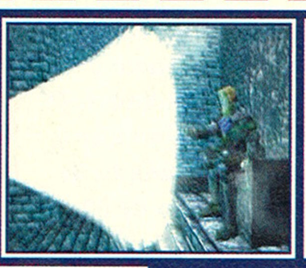


KING'S FIELD fue el primer *RPG* en 3D para los 32 *bits* de **Sony**, y ya son tres los títulos que componen esta saga casi desconocida en nuestro país. Los usuarios norteamericanos sí han podido disfrutar plenamente con la segunda parte que ha sido traducida al inglés. En la tercera y definitiva parte se han incluido, por primera vez en esta serie, acciones típicas de un juego de rol, como dormir para recuperar energía o guardar las conversaciones con los personajes que te vas encontrando por el camino y que pueden ser de ayuda para resolver algunos enigmas de la aventura. Las texturas y el movimiento del juego han mejorado. Si en KING'S FIELD 2 ya encontrábamos exteriores, en esta parte hallamos nuevas localizaciones más trabajadas, y sobre todo nuevos enemigos con mayor número de detalles. Esperemos que alguna compañía escuche nuestros ruegos para que **KING'S FIELD 3** llegue a nuestras fronteras.

R. DREAMER





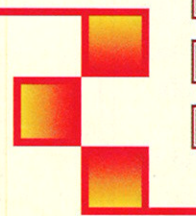


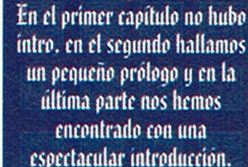


En el primer capítulo no hubo intro, en el segundo hallamos un pequeño prólogo y en la última parte nos hemos encontrado con una espectacular introducción.





















- SATURN
- TAITO



SCALING

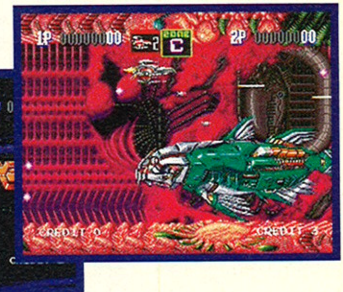
Gracias a la utilización del *scaling*, tanto los usuarios que dispongan de TV de formato 16:9 como los de TV *standard* pueden disfrutar del formato de pantalla de la recreativa original.











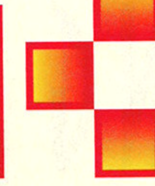
La más popular de las sagas de matamarcianos de **Taito** visita de nuevo ***Saturn*** tras la excelente acogida de DARIUS GAIDEN. Versionado en su día para ***Master System*** y ***Mega Drive*** bajo el nombre de SAGAIA, **DARIUS II** está considerado todo un clásico de los salones recreativos. Además de la buena mano de **Taito** a la hora de programar *shoot´em-up*, una de las claves de su éxito consistió en juntar dos monitores y reflejar la imagen en un espejo para crear una pantalla de juego extralarga (esta misma técnica se utilizaría más adelante en NINJA WARRIORS). Esta concepción de la pantalla fué suprimida más tarde en las adaptaciones para 8 y 16 *bits*, y ha sido recuperada al fin por la propia **Taito** en ***Saturn***. Sin lugar a dudas, estamos ante la adaptación más fiel, hasta la fecha, de este clásico intemporal, solamente reservado a los usuarios japoneses de ***Saturn***. Al menos hasta que **Arcadia** o alguna astuta distribuidora occidental se anime a traerlo hasta nuestras fronteras. Los fans de la saga DARIUS y los *shoot´em-up* en general así lo esperamos.

NEMESIS









おなじみのがなの

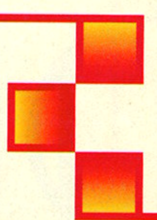
Coches

Estos son sólo algunos de los muchos coches que podremos pilotar en DRIFT KING. Al comienzo del juego, la oferta se reduce a tres prototipos con escasas prestaciones. Con el dinero ganado en cada carrera se pueden mejorar los diferentes componentes del vehículo. Esta será la única forma de ganar a partir del segundo nivel, donde la potencia de los rivales ya es importante. Si logras vencer en los tres circuitos se añadirán nuevos coches a tu colección.

DRIFT KING







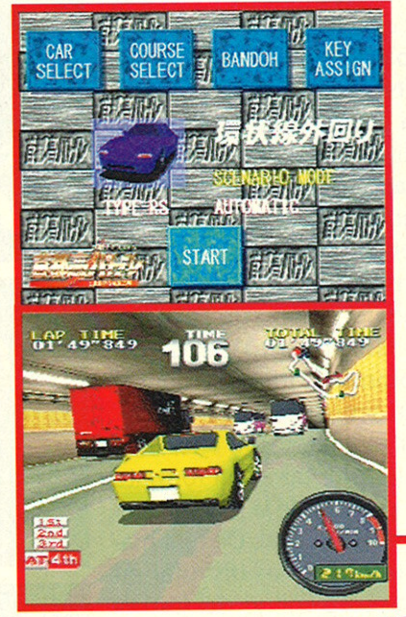


MADE IN JAPAN

De un tiempo a esta parte, muchos de nuestros lectores vienen quejándose del enorme parecido que empiezan a tener ciertas novedades con respecto a juegos anteriores. Hay algunos, sin duda los más críticos, que aseguran que muchos programas sólo se diferencian entre sí en algunos pequeños detalles. Aunque no les falte algo de razón, habría que recordarles que en este mundillo está casi todo inventado, y que además, como dicen los viejos, «en los detalles está el diablo». En DRIFT KING, los detalles que evitarán cualquier posible confusión con RIDGE RACER son la presencia de tráfico en la carretera, la posibilidad de mejorar el vehículo y que aquí sólo hay un rival a batir. Aunque pueda parecer poco, estas tres particularidades han sido suficientes para convertir este título de **Genki** y **BPS** en uno de los diez más vendidos en **Japón**. Gráfica y técnicamente está a la altura de los mejores, y aunque al principio sea bastante lento, con las mejoras de los componentes del vehículo resulta un juego de coches tan veloz como emocionante y difícil. En cuanto a su mecánica, **DRIFT KING** (que en **EE. UU.** y seguramente en **Europa** se llamará TOKYO HIGHWAY BATTLE) es una dura carrera a través de varias autopistas niponas reales, repletas de coches y camiones, en la que sólo nos valdrá la victoria. En el primer y segundo nivel la cosa no tiene mayor historia, pero a partir de ahí comprobaremos que ésta es una competición casi imposible y con unos rivales prácticamente intratables. Cada vez que ganemos los tres circuitos tendremos la posibilidad de elegir entre otros nuevos modelos de coches. Otra de las gracias de **DRIFT KING** son los derrapes que, además de puntuar, supondrán la única manera de tomar algunas de las curvas más cerradas del circuito.

DE LUCAR















circuitos

Los tres circuitos iniciales de DRIFT KING están inspirados en tramos reales de algunas autopistas japonesas. Esta circunstancia hace que sobre el asfalto nos encontremos tanto con turismos como con autobuses y camiones de gran tonelaje. Vamos, que sólo le falta la típica pareja de la Guardia Civil para ser real.





KINGDOM GRANDPRIX

Carreras y marcianitos en un fabuloso juego

El primer juego de GAGA que llega a nosotros

medio camino entre el *shoot´em-up* de corte clásico y el típico juego de carreras, **KINGDOM GRANDPRIX** llega a *Saturn* para alegrar la existencia de los fans de los matamarcianos, todavía anonadados bajo el hechizo del genial GALACTIC ATTACK. Sin llegar a las cotas de calidad del juegazo de **Taito**, este lanzamiento de **GAGA Communications** se apunta a la simpática moda de volcar el aparato de televisión para adoptar así el formato de pantalla de la máquina recreativa original. De esta manera podremos disfrutar en toda su plenitud del festival gráfico de balas, marcianitos y naves variadas que nos ofrece **GAGA**. En caso de no querer mover la tele de sitio (algo bastante recomendable para TV de más de 19´), se puede acudir al modo *Saturn*, a cambio de perder un importante trozo de pantalla. Con la novedad de competir contra otras siete aeronaves en una carrera intergaláctica, **KINGDOM GRANDPRIX** nos propone además los clásicos duelos contra *final bosses*, armas y «*bonuses*» de todo tipo y la jugabilidad inherente a este gran género.
Un título simpático que a buen seguro no verá la luz fuera de **Japón**.

NEMESIS



鳥坂田博信堀雄

MINA TASIMO

"PREFIERO LA MUSICA ESPAÑOLA A LA BRITANICA"

Una vez más (y van unas cuantas), se cumple el famoso dicho «sobre gustos no hay nada escrito». La moza de la foto asegura, sin pudor, que prefiere nuestra música a la de los ingleses. La cosa no tendría mayor importancia si no fuera porque Mina se pirra por las composiciones de genios de la canción ligera como Leticia Sabater, Enrique Iglesias, Jesulín de Ubrique y ese pedazo de cantautor y futurólogo llamado Rappel.

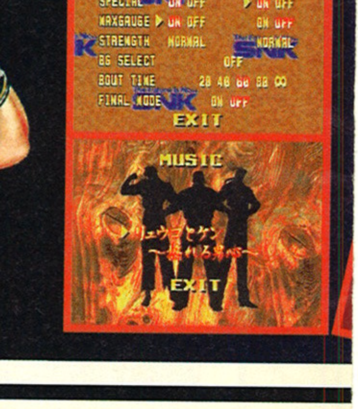


Las conjeturas sobre cómo **SNK** podría comprimir en la VideoRam de ***PlayStation*** los más de 300 megas que ocupaba en origen **KING OF FIGHTERS´95,** se han saldado al fin con la esperada aparición del juego en **Japón**, toda una prueba de fuego para futuros lanzamientos de **SNK** en ***PSX***. El resultado es sorprendente. Lejos de pasar el resto de nuestros días pegados a la unidad CD en espera de cargar un nuevo combate, la carga de **KING OF FIGHTERS´95** va a la velocidad del rayo. Sólo a la hora de volcar a la *RAM* los escenarios se le puede achacar algo de lentitud, pero ni mucho menos la del original de ***Neo Geo CD***. ¿Y cómo lo ha conseguido **SNK**? Quizá uno de los elementos clave haya sido la eliminación de algunos *frames* de animación de los personajes que pueblan los escenarios. Algo insignificante, pero que sí se nota al compararlo al original. En cuanto al resto del juego, podríamos decir que la versión ***PlayStation*** de **KOF´95** es idéntica a las anteriores versiones, pero mentiríamos... Sencillamente es mejor. Como si de un volúmen especial para coleccionistas se tratara, **SNK** ha añadido al juego nuevas opciones y menús, algunos de ellos realmente curiosos, como la incorporación de fichas con las características de cada luchador o un simpático menú de músicas decorado con todo tipo de texturas. Pero

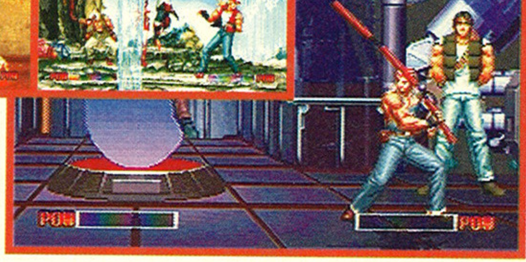








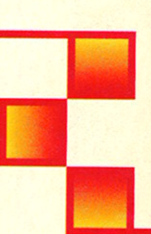




Por fortuna, parece ser que esta versión del juego de SNK sí que será finalmente distribuida en Europa.

KING OF FIGHTERS 95





El problema de la carga, al que tan habituados están los usuarios de Neo Geo CD, se ha disminuido considerablemente.

CD ROM
PLAYSTATION
SNK

Ejecutar los golpes especiales simplemente pulsando los botones L y R, acceder a una ficha personalizada de cada luchador, seleccionar el escenario de la lucha, o un menú de músicas son algunas de las novedades de las que goza esta soberbia versión PSX.

sin lugar a dudas, la más llamativa es la posibilidad de usar los cuatro botones L y R del *pad* de ***PlayStation*** para ejecutar automáticamente las magias de cada luchador (algo que ya vimos en la versión japonesa de TOH SHIN DEN). En cuantos a los gráficos del juego, son idénticos a los vistos en ***Neo Geo*** y ***Saturn*** (salvo por lo antes mencionado), y tanto la música como la jugabilidad permanecen inalterables al original. La gran noticia es que, a diferencia de ***Saturn***, **KOF´95** de ***PlayStation*** sí tiene todas las papeletas para llegar a **Europa**, vía ***Sony***.

NEMESIS

鳥坂田博信堀雄鳥坂田博信堀 堀

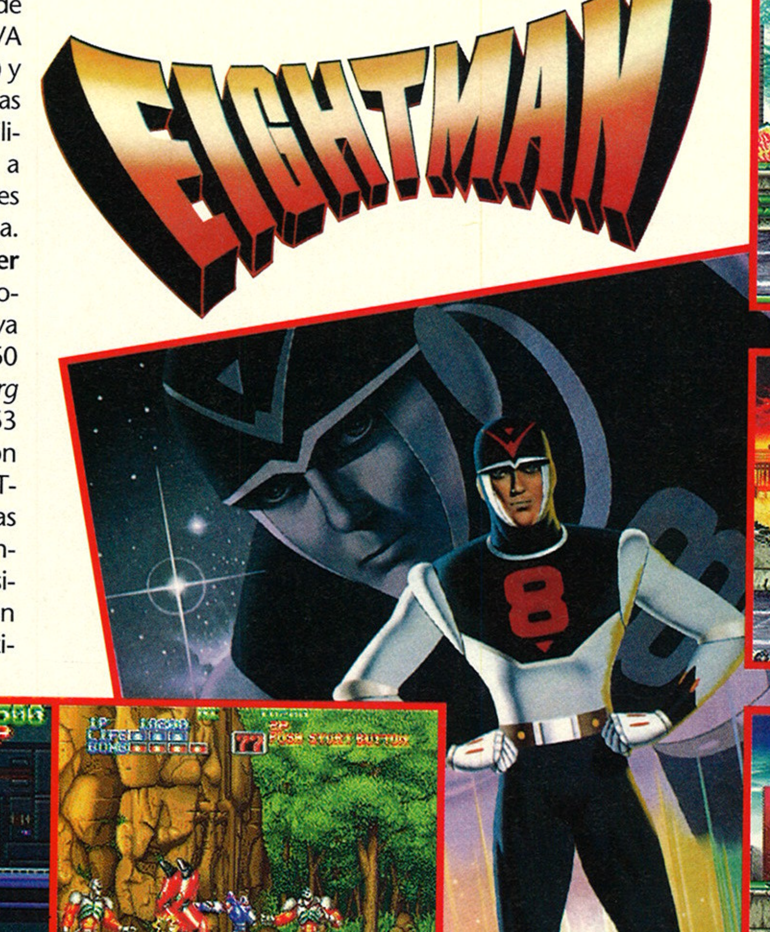




"MI HERMANA ES UNA COPIONA Y ME TIENE HARTA"

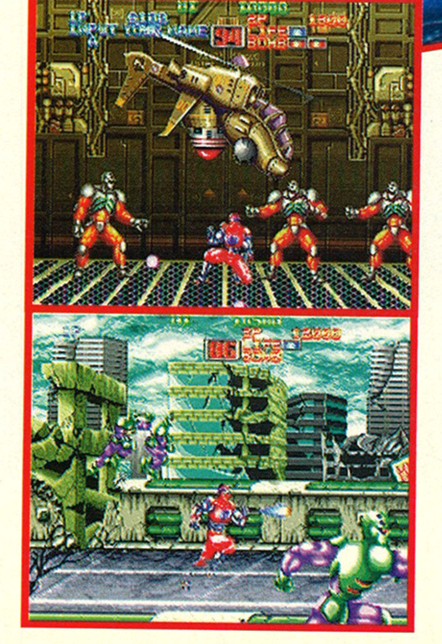
Tomomi está cansada de Katsue, su hermana pequeña. Según ella, Katsue lleva copiando todos sus actos desde enanas. Así, cuando ella fue al colegio, Katsue también; cuando ella se hizo modelo, la otra también; cuando le crecieron los pechos, a su hermana más; cuando cumplía años, Katsue también, etc, etc. En fin, los pequeños y lógicos problemas de ser mellizas.





El lanzamiento por parte de **Manga Vídeo** de un OVA (*Original Video Animation*) y una película de imagen real basadas en Eightman, nos brinda la posibilidad de conocer un poco mejor a uno de los personajes más célebres e influyentes del mundo del manga. Y es que mucho antes de que **Peter Weller** se enfundara el traje de Robocop, nuestros amigos nipones ya disfrutaban en la década de los 60 de las aventuras del primer *cyborg* defensor de la ley. Creado en 1963 por el dibujante **Jiro Kuwata** y con guiones de **Kazumasa Hirai**, EIGHTMAN (o 8-Man, de las dos maneras es conocido) fué un manga adelantado a su tiempo que influyó decisivamente en toda una generación posterior de superhéroes cibernéticos, desde el mencionado Robocop hasta Ultraman. El protagonista de EIGHTMAN, el detective **Hachiro Azuma**, tras ser asesinado por la mafia, volvía a la vida en forma de *cyborg* gracias a los esfuerzos del Dr. Tani, juramentando el resto de su existencia a la lucha contra el crimen. Los poderes de EIGHTMAN abarcaban desde una fuerza sobrehumana hasta la posibilidad de correr a velocidades supersónicas. En 1991 **SNK** recuperaría este personaje para dar forma a un trepidante videojuego para su flamante ***Neo Geo***, en el que la velocidad primaba sobre todos los demás elementos. Amenizado por una de las mejores bandas sonoras creadas para la máquina de **SNK**, EIGHTMAN está acompañado a lo largo del juego por el hijo de su creador, Ken Tani, a través de una frenética carrera contra *Super Cyber* y su ejército de androides. El juego combina fases al más puro FINAL FIGHT con otras puramente arcade, en las que el jugador trota como un poseso por la autopista mientras esquiva y desmenuza a las huestes de *Super Cyber*. Como ya es costumbre, cada fase está culminada por sus *Final Bosses* correspondientes, que se encargan de demostrar las virtudes del *hardware* de **Neo Geo** a través de deformaciones, rotaciones y todo tipo de maldades gráficas a las que en aquel entonces nos tenía tan acos-





Ante la perspectiva de un traje tan ajustado, nos preguntamos donde guarda EIGHTMAN el tabaco… ¡malpensados!

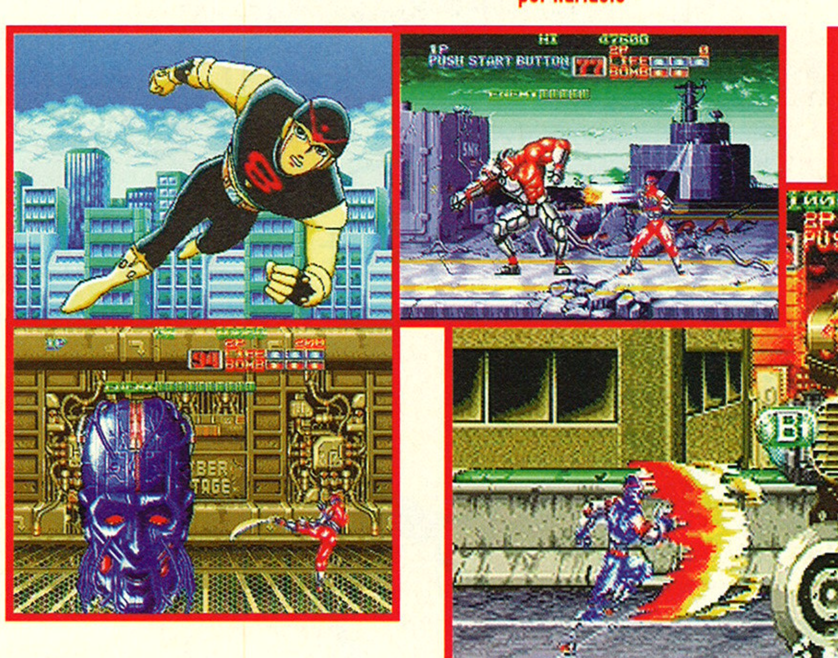
Para que luego digan que en esta sección no hay variedad. Este mes comparten estrellato un superhéroe de los años 60 con las excitantes chicas de ese maestro de la perversión llamado U-JIN, protagonistas respectivamente de un legendario arcade para Neo Geo y una curiosa variación del parchís.

MANGAZONE

• por NEMESIS •



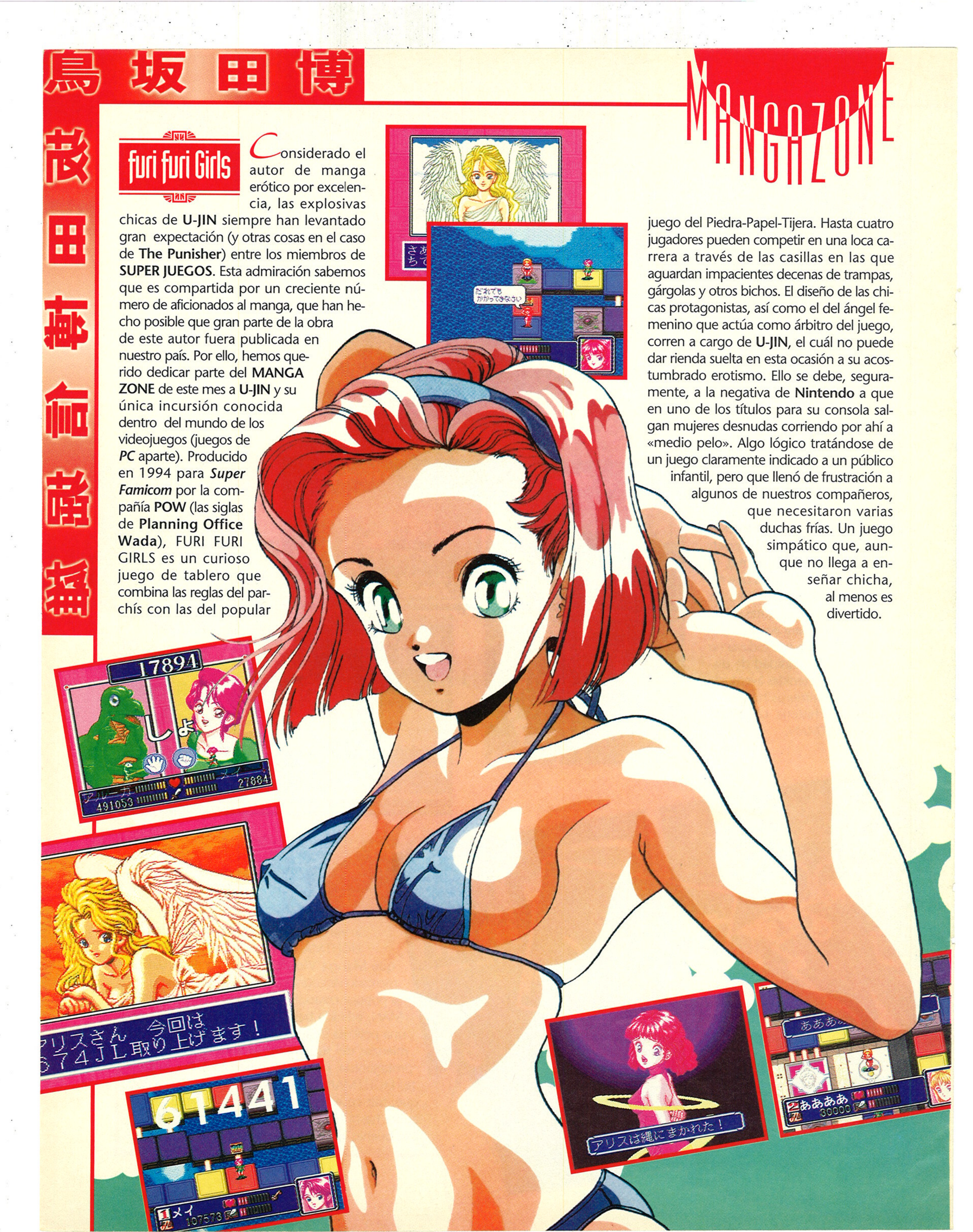
tumbrados la factoría **SNK**. Considerado ya como todo un clásico, las principales virtudes de **EIGHTMAN** se centran en su gran jugabilidad y el hecho de ser, junto a FAR EAST OF EDEN: KABUKI KLASH, las dos únicas adaptaciones de un manga de todo el catálogo ***Neo Geo***. Esto, unido a su indudable calidad y el hecho de poder conseguirlo actualmente por dos duros en un gran número de tiendas (en comparación con los altos precios que tienen otros cartuchos de este sistema), lo convierten en un título más que recomendable. Apto no sólo para los fans del manga o los amantes de las curiosidades, sino para aquellos poseedores de ***Neo Geo*** que todavía no han tenido la oportunidad de disfrutar con las entretenidas aventuras de uno de los primeros héroes cibernéticos de la historia. Larga vida a nuestro EIGHTMAN.



En pantalla

• Vídeo •

La verdadera responsable del *boom* EIGHTMAN en nuestro país no es otra que **Manga Vídeo**, que acaba de lanzar al mercado videográfico dos películas basadas en la popular creación de **Kuwata** e **Hirai**. EIGHTMAN, editada bajo el sello **Strong Video**, es una película de imagen real que narra los comienzos del superhéroe (atentos al disfraz del protagonista, porque es impagable). Por su parte, EIGHTMAN AFTER es un espectacular OVA que, tras cosechar un gran éxito en Japón, llega ahora hasta nosotros a través de **Anime Vídeo**. Dos buenas adquisiciones para nuestra videoteca.



furi furi Girls

Considerado el autor de manga erótico por excelencia, las explosivas chicas de **U-JIN** siempre han levantado gran expectación (y otras cosas en el caso de **The Punisher**) entre los miembros de **SUPER JUEGOS**. Esta admiración sabemos que es compartida por un creciente número de aficionados al manga, que han hecho posible que gran parte de la obra de este autor fuera publicada en nuestro país. Por ello, hemos querido dedicar parte del **MANGA ZONE** de este mes a **U-JIN** y su única incursión conocida dentro del mundo de los videojuegos (juegos de *PC* aparte). Producido en 1994 para ***Super Famicom*** por la compañía **POW** (las siglas de **Planning Office Wada**), FURI FURI GIRLS es un curioso juego de tablero que combina las reglas del parchís con las del popular juego del Piedra-Papel-Tijera. Hasta cuatro jugadores pueden competir en una loca carrera a través de las casillas en las que aguardan impacientes decenas de trampas, gárgolas y otros bichos. El diseño de las chicas protagonistas, así como el del ángel femenino que actúa como árbitro del juego, corren a cargo de **U-JIN**, el cuál no puede dar rienda suelta en esta ocasión a su acostumbrado erotismo. Ello se debe, seguramente, a la negativa de **Nintendo** a que en uno de los títulos para su consola salgan mujeres desnudas corriendo por ahí a «medio pelo». Algo lógico tratándose de un juego claramente indicado a un público infantil, pero que llenó de frustración a algunos de nuestros compañeros, que necesitaron varias duchas frías. Un juego simpático que, aunque no llega a enseñar chicha, al menos es divertido.



鳥坂田博信堀雄

AKEMI TANAKA

"HOY EN DIA CUALQUIERA PUEDE SER MODELO"

Hija única del dueño de la mayor agencia de modelos de Japón, Akemi ha conseguido entrar en el difícil mundo de la moda gracias a su tenacidad y gran insistencia. Tras cuatro años, cinco meses, dos días, seis horas y dos minutos de machacona y constante petición, su pobre padre (ahora en tratamiento), le permitió posar para sus fotógrafos. La verdad es que la chica gana mucho en fotografía.







EL CONTESTADOR

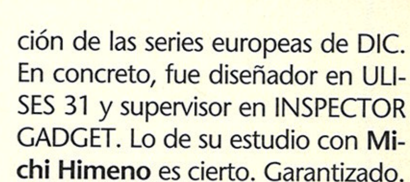
SUPERMANGA
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

PIIIP Mensaje del popular (eso dice él) vidente televisivo **Paco Porras (Sevilla)**. Ya he leído por ahí que aseguras que el hijo de **Rosario** será la reencarnación de su hermano **Antoñito**, pero no seas cabrito. ¡Soltar que **Oscar Valiente** es mi hermano en el astral...! En fin, bésale los pies a **Rocío Jurado** de mi parte y procura hacer alguna predicción sobre **Toriyama** la próxima vez. Ah, lo de que le va a dar otra depresión no vale.

PIIIP Mensaje de **María Lourdes Zendrera (Santiago de Compostela)**. PROYECTO A-KO es cosa fina, estoy de acuerdo. Pero vamos, tampoco es como para decir que **Nishijima**, **Shirakasa** y **Moriyama** son rivales para **Katsura**. Digo yo.

PIIIP Mensaje de **Augusto Fernández (Madrid)**. Esa «película» que viste en casa de unos amigos cuando estabas de vacaciones en **Inglaterra** (menudos lectores cutres le tocan a uno, por Raito-Gobun) pertenece, sin duda, a la serie BABEL II, de **Mitsuteru Yokoyama**. La otra por la que me preguntas podría ser ADVENTURE DUO, pero no me atrevo a asegurarlo. Y la tercera, capullín mío, aquella por la que preguntas «aunque no sea de anime», aquella en la que «sale un calvo con los ojos como de chino y lleva una túnica blanca y dice cosas raras y quiere que todo el mundo sea bueno y al final le pegan un tiro y hay mucha sangre y es un flipe que te cagas porque es muy larga y ganó muchos oscars», no tiene ninguna relación con GUNDAM por más que el nombre del protagonista empiece por G. ¡G de **Gandhi**, estúpido!

PIIIP Mensaje de **Beatriz Carrasco (Marbella)**. Tu ídolo, **Shingo Araki**, sí participó en la producción de las series europeas de DIC. En concreto, fue diseñador en ULISES 31 y supervisor en INSPECTOR GADGET. Lo de su estudio con **Michi Himeno** es cierto. Garantizado.

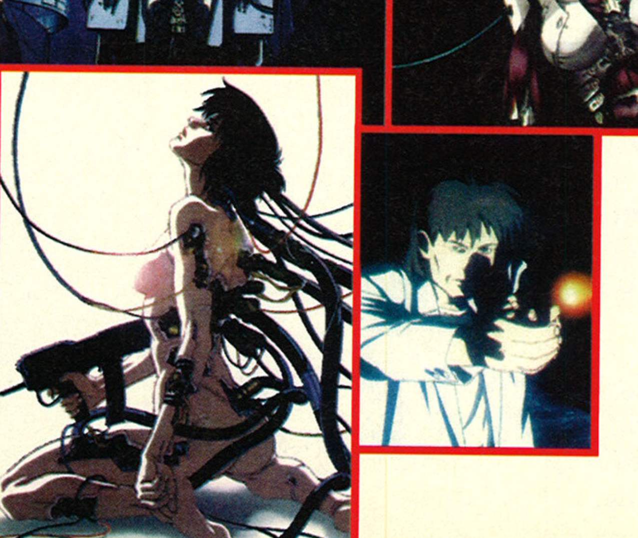




PIIIP Mensaje de **Luis Angel Real (L'Hospitalet)**. La de GHOST IN THE SHELL te habrá parecido «una de las 10 mejores películas de la historia del cine», pero a mí, es duro reconocerlo, apenas me dejó helado. Has de admitir, como mínimo, que sin las bromas del manga ni las historias paralelas, la cosa se queda bastante coja. Y mejor no entrar en si el *otaku* español es un gran entendido o no, ¿eh, amiguito? ¡Que ya estoy muy harto de mentiras piadosas!

PIIIP Mensaje de **Lorenzo Gomis (Barcelona)**. Si vas a tener el valor de irte hasta **Japón** para ver el **Comiket** en persona, felicidades. Pensaba que ya no quedaba gente loca en este mundo. Chaval... ¿Y las colas? ¿Y el calor? ¿Y el durísimo concurso de disfraces? ¿Y el no saber japonés? En fin, tú mismo. Ya me mandarás alguna foto, Prefiero aquellas en las que estés haciendo el ridículo más soberano. Quedan mejor.







☎ PIIIP Mensaje de **Jonás Perera (Madrid)**. Los ratones de ordenador decorados con los personajes de RECORD OF LODOSS WAR no pueden encontrarse fuera del Japón, que yo sepa... así que puedes irte olvidando de ellos. Con la revista NEWTYPE tienes más suerte. Muchos catálogos norteamericanos de venta por correo de cómics, como el ADVANCE o el PREVIEWS, la han incorporado entre sus ofertas. Acércate por cualquier librería especializada de tu ciudad y podrán informarte sobre cómo pedirla.

☎ PIIIP Mensaje de **Aurora Peláez (San Sebastián)**. Yo también he oído el rumor de que **Toei** quiere hacer unos OVAs basados en EXPEDIENTE-X, pero no me lo creo. Lo mismo se dijo, en su momento, de unas supuestas cintas de STAR WARS... y aquí me tienes, tres años después, esperando a que llegue el pedido.

☎ PIIIP Mensaje de **Alberto Rosado (Málaga)**. ¿Añoras los tiempos del SPIROU semanal? Pero, oye... ¿Lo dices en serio? ¡Yo también! ¿Seremos igual de viejos, tú y yo? ¿Dos almas gemelas encontrándose gracias a **JAPANMANÍA**? Pues nada, hombre, bienvenido a la familia de Raito-Gobun. Y si no pillas casi nada de esta revista, tranquilo. Yo, en el fondo, tampoco. Tomo nota de tu recomendación de dedicarle una sección a los clásicos de la animación japonesa. ¿Te molaría que empezáramos por JUNGLE TATEI?

☎ PIIIP Mensaje de **Vicente Ferrer (Valencia**, claro está). No te gusta nuestra revista, no te gusta lo que echan en la tele, no te gustan las pelis de **Tarantino**, no te gusto yo... y a mí, no me gustas tú. En paz estamos. Y en paz me quedo yo.

AL APARATO: J. M. MONTANE 



EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

Con que vas por el mundo fardando de saber un pulmón de manga... ¿eh? ¡Pues ha llegado el momento de que lo demuestres! Desde ahora, y mes tras mes, plantearemos preguntas que desvelarán tu verdadera condición. A saber: NEO-OTAKU, OTAKU VULGARIS o MEGA-OTAKU. ¡Las respuestas, dentro de 30 días en estas páginas!

■ NEO-OTAKU

1. ¿Qué autora creó RANMA 1/2?
2. ¿De cuántos episodios se compone DRAGON BALL-Z?
3. ¿Cuál es el nombre del estudio que ha dibujado DRAGON FALL, la parodia de la obra de Toriyama?

■ OTAKU VULGARIS

1. ¿Cuál es el nombre real del autor del libro MANGAVISIÓN?
2. ¿... Y el de Monkey Punch, creador de LUPIN?
3. ¿Cómo se llaman los traductores al castellano de TENCHI MUYO?

■ MEGA-OTAKU

1. ¿Qué compañía ha publicado el videojuego oficial de AKIRA para Super Nintendo y Mega Drive?
2. ¿Cuál es el nombre que recibe LAMU en su versión estadounidense?
3. ¿Qué estudio japonés ha participado en la animación de la serie italiana MONTANA JONES?





鳥坂田博信堀雄

Mis muy queridos niños, mutantes y tullidos, ha llegado el momento de la verdad. Había que romper esquemas en esta revista, dejarse de tanta formalidad y tratar a los mangas como lo que son: obras retorcidas, multireferenciales... victorianas incluso. Ha llegado, pues, mi momento.

Permitid que me presente: soy el **Profesor Augustus Wanamaker**, licenciado en Literatura, Derecho y Ciencias Políticas por la Universidad de **Cambridge**. Tengo 52 años, pero no he dejado que se me escape el tren de la historieta japonesa, que desde hace una década comparte mis estanterías con las obras completas de **Conan Doyle** y **Engels**.

Para mí, **Toriyama** y **Joyce** son dos paradigmas del auténtico pensamiento moderno. Pienso también que **Matsumoto** se merece el Nobel de literatura, y no ese hombre deprimido y deprimente llamado **García Márquez**. Así que estoy dispuesto a comentar las últimas novedades aparecidas en el mercado español con pasión, pero también con rigor. Y la serenidad que la buena de la Señora de Maeker me inculcó durante mi estancia en **Hamburgo**.



Empecemos ya. ¿Queréis que os defina a **Masamune Shirow**? Si Dios hubiera sido un poeta de la tecnología, sería como él. Es la única conclusión que puede extraerse de sus trabajos publicados hasta ahora en **España**. Trabajos como el deslumbrante, épico, maravilloso APPLESEED (325 pesetas, miniserie de dos capítulos), una Ilíada contemporánea cuyas repercusiones en el universo mítico de la Babelia de nuestro tiempo escapan, incluso, a los eruditos.

La edición que ahora os presento incluye en su primer número una imprescindible guía del universo de **Shirow**. La calidad de la traducción es excelente, y su maqueta,



APPLESEED es un modelo de obra épica de la modernidad, una Ilíada contemporánea, capaz de ser creada gracias a la sensibilidad de un poeta de la tecnología como **Masamune Shirow.**



Por el Profesor WANAMAKER



indudablemente mejor que la de la versión británica, un librito impresentable, de muy reducidas dimensiones, que se regaló junto a una revista de videojuegos.

Lo único a lamentar es que no haya sitio para un mayor número de especificaciones técnicas, siempre colocadas con acierto y un gran sentido del humor. Yo me quedo con esta: «2812 D-9. En otras palabras, el noveno incidente de Diciembre, año 28 de Olimpo». Eso es realismo sucio, y no lo que perpetra **Ray Loriga** en sus penosas novelas.

Compartamos ahora unas líneas con otra obra capital de la narrativa contemporánea: ALITA, ANGEL DE COMBATE (4º parte, 295 pesetas, miniserie de 4 capítulos). Si los primeros trabajos publicados en nuestro país de **Yukito Kishiro** os quitaron el aliento, esta nueva entrega puede llegar a transmutar vuestra realidad. Ningún otro efecto puede causaros el visionado de los mágicos acontecimientos que se describen en las páginas de este Opus, de este caldo de cultivo de la genialidad desatada.

Hay que aplaudir el exquisito dibujo de **Kishiro**, su continuo esfuerzo por ofrecer imágenes imborrables... y la buena labor de **Roke González** en el correo. No es un ser ilustrado como yo, pero al menos parece tratable. Por eso es una lástima que haya osado adentrarse en la sagrada labor de los mecánicas, alrededor del cual tienen lugar varias conversaciones imposibles, machaconas y hasta bordes. En fin, por más que un servidor intente sacarle algo positivo por el mero hecho de tratarse de un manga realizado en **España**, DESAFIO me recuerda el concurso televisivo LA RULETA DE LA FORTUNA. El premio gordo, publicar a lo grande, les ha tocado a sus autores casi sin esfuerzo. Lástima que lo hayan malversado. Con todo, **Wanamaker** es **Wanamaker** y está dispuesto a recibir con algarabía esa segunda parte que **González** anuncia en su despedida.

Nada más, por ahora. Sed buenos, leed mucho y...

¡GOD SAVE HIRO-HITO!



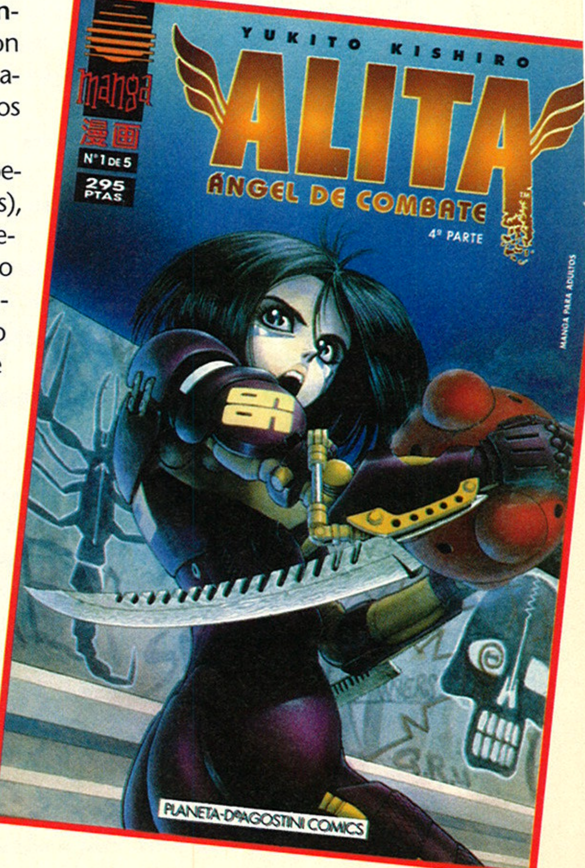
ALITA, ANGEL DE COMBATE os quitará el aliento. Ningún otro efecto causan los acontecimientos mágicos que se describen en sus páginas.



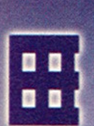
creadores, de genios como **Shintani**, sin saber desenvolverse con soltura. Desde ya, **González** ha caído en desgracia ante mis curtidos ojos de lector insomne.

La culpa la tiene DESAFIO (190 pesetas, miniserie de dos capítulos), una especie de fallido ensayo general que naufraga, fracasa como el imbatible **Churchill** ante su cita con la muerte. Su argumento es una elegía casi imposible de seguir, los diálogos son arquetípicos y elementales (rozando el desvarío freudiano)... y lo peor de todo es la forma en que se cuentan las cosas. Hay momentos en los que se llega a perder el hilo de una acción por el desorden obsesivo, casi psicótico, del otro responsable de DESAFIO, el joven y sobrevalorado dibujante **Carlos Olivares**. Un ejemplo: el portal dimensional construido a base de tramas

ROKE • OLIVARES
DESAFÍO
Nº 2 DE 2 • 190 PTAS.
PARA ADULTOS
COMIC-BOOKS ESPAÑOLES
PLANETA DeAGOSTINI














SERIAL SHOJO

la Señorita Yoko Irazaki



TAXI A SHIKARTA

por IKUE KORIYAMA

Hacia las siete y media de la tarde, Shiga recibió una llamada telefónica. De un hombre.

– He pensado que te gustaría venir a cenar conmigo. Estoy en un pequeño bar de la calle Lapeka, donde el banco. Hacen un sushi estupendo.

Parece que era de Asaka, pero no es seguro. Se dice también que había estado casada, pero él no era su marido ni en broma. Vivía sola... Una vieja del barrio llamada Yuki le arreglaba la casa y casi siempre comía fuera. De hecho, solía ir a «La petunia dorada». Un buen sitio.

Tenía un coche negro, que aparcaba en el sitio más cercano a su casa. Salía mucho por la noche y regresaba a altas horas de la madrugada, o por la mañana. Algunas veces, volvía con algún hombre. Nunca con el mismo.

Su medio de transporte favorito era el taxi. Podía calentar a los taxistas con su lengua entrenada, sin esfuerzo. Y eso le gustaba.

– Esa noche, tuve pocos clientes. Cinco, a lo sumo. Una fue Shiga. Pidió un taxi para ir a la avenida Shikarta.

El taxista tardó bastante en llegar casa de ella; unos siete minutos. Estaba ahogada en su propia sangre, yaciendo en la acera como un perro muerto. Sin duda, era obra de un profesional. Tenía toda la pinta de ser una venganza, como en una jodida película de John Woo.

«Una jodida película de John Woo...», murmuró Tanaka. Maldita sea, las cámaras de seguridad no funcionaron esa noche. No tenemos ni una imagen, ni un testigo, ni un testimonio inventado, nada. Sólo el taxista.

– Gracias por todo... Si recuerda algo importante, o si su empleado sale de la ciudad, llámeme.

– De acuerdo. Pero si quiere hablar con él, está aquí -dijo señalando al fondo del garaje-.

– No creo que sea necesario, mis ayudantes ya lo han hecho. Ahora, márchese. Revisaré la ficha de Nakamira.

– Bien, bien... ¿Esto... no podría llevarse a su gente? Tienen asustado a todo mi personal, son tan...

– Unos minutos. Estaremos fuera en unos minutos.

– Eh... gracias.

Repugnantes supervivientes. Prefiero a los muertos. Aunque Nakamira no lo está, por el momento...

«Hami Nakamira, nacido en Nagoya, taxista, estatura media, soltero. Domiciliado en Shumbasi, Tokyo. Condenado a dos semanas de prisión en el 91, por golpear a un policía durante una pelea callejera».

Basura, eso es lo que es. Basura sin un pasado criminal. A mí no me engaña.

Cuando encendió la televisión, tuvo la seguridad de que el cuerpo acribillado de la pantalla era el de aquella mujer. Así que Yoko comenzó a gritar con todas sus fuerzas. Su madre, que salió del baño para ver qué ocurría, nunca había oído antes algo tan desgarrador. Hasta los peces se detuvieron. Y el autobús que pasó justo en aquel momento cerca de la casa, también. Uno de los pasajeros preguntó:

– ¿Ha vuelto a ganar la liga el Mitsubishi?

Pero no. Era la muerte otra vez.

Noriko estaba tumbada en el sofá, cuando los chillidos de Yoko quebraron su silencio. La Irazaki, contra la voluntad de su madre, estaba ahí, aporreando la puerta, buscando el consuelo de su amiga.

– ¡Ábreme, por favor, ábreme!

– ¡Voy! Ni que hubiese perdido la virginidad esta tarde, caray... -murmuró-.

Yoko se calmó y se sentó en el sofá, junto a Noriko. ¿Cómo iba a contárselo? ¿Por dónde iba a empezar? La verdad, la verdad, no podía creérsela ni ella. No era nada agradable, más bien lo contrario. Sin embargo, tenía que hacerlo.

– Estoy fatal, Noriko. Por lo del asesinato de la chica, ya sabes. Yo... vi cómo lo hacían.

– ¿¡Qué!? ¿Sabes quién fue?

– No -y rompió a llorar de nuevo-. Estaba demasiado oscuro.

Noriko empezó a frotarse las manos para calentar las de Yoko.

– Vuelves a ser mía -pensó-. Para siempre.

– ¡No sé qué hacer!

– Tienes que ir a la policía.

– Noooo... La policía ya estuvo en casa, y dije que no sabía nada.

– ¡Yoko! Si mientes, acabarán enterrándote en el jardín de tu casa.

– ¡No me asustes!

– Vas a decir la verdad.

– ¿Qué verdad?

– La única. Shiga, esa chica... la muerta... estaba en la calle cuando tú miraste por la ventana. Y le pegaron dos tiros, aunque no pudiste ver al asesino. Sufriste tal «shock» que te olvidaste de todo, pero hoy lo has recordado. Si te interrogan, igual te das cuenta de que viste algo más y pillan al cabrón que disparó.

– Entonces, crees de verdad que yo tendría que...

Las chicas sintieron una gran complicidad. Quisieron abrazarse y besarse, como si lo peor ya hubiera pasado.

– Oye, tú no hablaste la primera vez con ellos. Fue tu madre quien lo hizo. Así que, juntas, iremos a la comisaría y contaremos lo que pasó. Eso es lo que haremos.

– Sí. Eso es que lo haremos -suspiró Yoko aliviada-.

Fue lo peor que pudieron haber hecho. La policía les hizo muchas preguntas, pero no trataron de identificar al asesino. Sólo se empeñaron en que reconocieran el cadáver, para ver si realmente se trataba de la misma mujer. La situación se puso muy violenta hasta que llegó Tanaka. El evitó que vieran el cuerpo y les hizo preguntas, muchas preguntas. Algunas amables, otras no tanto, pero siempre con tranquilidad. Hasta que llegó la más importante. Entonces, adoptó un tono seco e irritante.

– ¿Viste cómo le disparaban?

Yoko se quedó helada.

– ¿Sí o no?

■ EL MES QUE VIENE: LOS JUNCOS ■



鳥坂田博信堀雄鳥坂田

鳥坂田博信堀雄

MAMI KOBAYASHI

"ESTOY PREPARADA PARA DAR EL GRAN SALTO A LA FAMA"

Con un apellido tan ilustre como el suyo, y con tanto peso en el deporte japonés, Mami Kobayashi estaba casi forzada a destacar en la siempre dura disciplina gimnástica. De momento no ha obtenido importantes resultados, aunque sí grandes puntuaciones. Sin ir más lejos, en el último campeonato nipón, le dieron 10 puntos de sutura en ambos codos tras un espectacular y, sobre todo, aparatoso salto de potro.

Mangaka

REGLAS DEL JUEGO

preparadas por Julio Miguel Rozas y Ana Carvajal Calvo

Gainax Yoshi, el mangaka sin suerte del distrito Gabuto, se quitó la vida el 5 de marzo de 1990. Desde entonces, sus dibujos combaten sobre un lienzo infinito de cartas-cárcel.

¿QUE ES NECESARIO PARA EMPEZAR A JUGAR?

Para jugar una partida simple, sólo es preciso utilizar las 60 cartas de un mazo básico. El resto, hasta alcanzar las 328, han sido preparadas con el fin de dar pie a estrategias complejas y más variadas. **MANGAKA** es un juego diseñado para dos personas.

LA FUERZA ELEMENTAL: CHAI-JA

En la dimensión Haki, donde los personajes de Yoshi luchan por conseguir su lugar en la eternidad, existe una única fuerza elemental: Chai-ja. El Chai-ja de un ser, ente u objeto es su capacidad de atacar y defenderse.

OBJETIVO

El objetivo de cualquier partida de Mangaka es conquistar una ciudad del imperio Hakushi. Para lograrlo, se formará una muralla a su alrededor.

EMPEZANDO UNA PARTIDA

Los jugadores deberán coger sus respectivos mazos -formados por un mínimo de 60 cartas y un máximo de 78- y quitar las cartas de ciudades, que constituirán un segundo mazo.

Cada uno de los contendientes pondrá sobre la mesa una ciudad, cogida al azar. La que tenga un Chai-ja mayor, será objeto del combate. La otra, se devolverá al mazo de su propietario original. En caso de que ambos participantes pongan la misma ciudad en juego, la operación deberá repetirse.

Una vez completada esta tirada preliminar -o Muzai-, cada uno de los combatientes barajará su mazo principal y procederá a robar 7 cartas.

TURNO DE ATAQUE

Alternándose en la tirada, los contendientes colocarán 2 cartas de ataque alrededor de la ciudad (formando una muralla y otorgándole a la figura la apariencia de una cruz, con la ciudad en el centro). El vencedor será, en primera instancia, aquel jugador cuyas cartas -sumadas o multiplicadas si existe una combinación- igualen o superen el Chai-ja de la ciudad y al mismo tiempo tengan un valor mayor que el Chai-ja del enemigo. Si ninguno de los dos alcanza o excede el Chai-ja de la ciudad, deberá construirse otra muralla.

El Chai-ja de una muralla no es acumulable.

TURNO DE DESTINO

La victoria en el turno de ataque es sólo relativa. En el turno de destino, alternándose en la tirada y tras haber robado 2 cartas, los combatientes colocarán un máximo de 3 cartas de destino en vertical y a su derecha. Una vez puestas en juego, deberán calcularse los efectos de las cartas de destino sobre el Chai-ja generado por las primeras cartas. En caso de que no existan combinaciones posibles, se sumará su Chai-Ja al acumulado hasta el momento.

El jugador que no posea ninguna carta de destino en la mano al iniciar el turno, quedará automáticamente eliminado.

LANZAMIENTO DE OBJETIVOS SECUNDARIOS

Una vez terminado el turno de destino, se declara un vencedor: aquél que ha reunido un Chai-ja mayor, y por tanto, conquistado la ciudad. A partir de ese momento, el perdedor dispondrá de 5 segundos para decidir si decide rendirse -con lo que terminará la partida- o lanzar un objetivo secundario. De ser así se producirá un nuevo combate, con una variante: una robándose 2 cartas y con una variante: una de las dos cartas de la muralla deberá ser forzosamente de un político.

Si acaba venciendo el mismo jugador, éste se quedará con las cartas que el perdedor haya puesto sobre la mesa hasta el momento, dándose por terminada la partida. Si, por el contrario, quien gana es el antiguo derrotado, las cartas volverán a los mazos de los jugadores y la batalla por la ciudad original volverá a empezar.

INCOMPATIBILIDAD ENTRE LAS CARTAS

Ningún combatiente puede poner en juego una carta que ya esté encima de la mesa.

Las cartas de armas, vehículos y acción no pueden ser colocadas en una muralla sin que una carta perteneciente a cualquier otra de las categorías esté ya sobre la mesa.

Las cartas de objetos no pueden ser combinadas con cartas de armas, vehículos o acción.

CARTAS DE ATAQUE (de colores)

- POLITICOS.
- ARMAS. Combinadas con un político, un mutante, un soldado, un espía o un guardián, triplican el Chai-ja resultante de su unión.
- VEHICULOS. Combinados con un político, un mutante, un soldado, un espía o un guardián, doblan el Chai-ja resultante de su unión.
- SOLDADOS.
- ACCION. Combinadas con un político, un mutante, un guardián, un espía o un soldado, doblan el Chai-ja resultante de su unión.
- MUTANTES.
- GUARDIANES.
- ESPIAS.
- OBJETOS. Combinados con un espía, doblan el Chai-ja resultante de su unión.

CARTAS DE DESTINO (negras)

- PODER. Multiplican por 2 el Chai-ja de un mutante. Suman el suyo al total.
- ARTEFACTOS DEL OTRO LADO. Mutiplican por 2 el Chai-ja de un guardián. Suman el suyo al total.
- CEREMONIA. Multiplican por 3 el Chai-ja de un guardián. Suman el suyo al total.
- CONSPIRACION. Dividen por 3 el Chai-ja de un político enemigo. Suman el suyo al total acumulado durante el ataque.
- ORACION. Suman su Chai-ja+1 al total.

CARTAS ESPECIALES (doradas)

- ALPHA. Convierten a quien las utilice en el vencedor del combate.

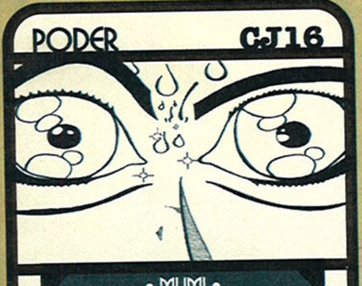
CARTAS DE OBJETIVO (gamas de azul)

- CIUDADES.
- LUGARES.

Estos son los pasos que debes seguir para tener tus cartas en condiciones.

- Arranca las dos páginas siguientes.
- Recorta cada carta por la línea de puntos.
- Pega las cartas en una cartulina, colocando el anverso en una cara y su reverso en la otra.
- Cada mes regalaremos 16 cartas... ¡así que no te pierdas un solo número de **JAPANMANIA**!

PODER CJ16



• MUMI •

Acentúa la agilidad mental, potenciando la transmisión neuronal química del cerebro. Mejora, en consecuencia, el cálculo humano de operaciones matemáticas que, de otro modo, necesitarían de superhojas cibernéticas de cálculo.

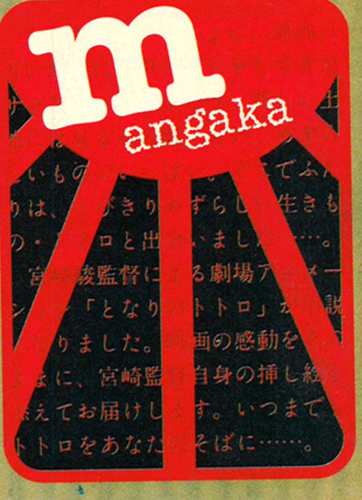


ORACION CJ67

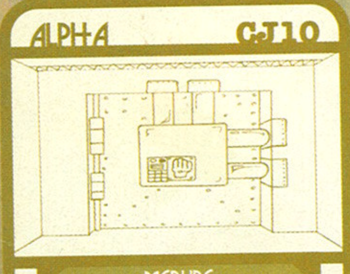


• DOBEBEYA-BO •

«Cúbremos con el manto de tu protección y haznos inmunes al dolor y el sufrimiento...»

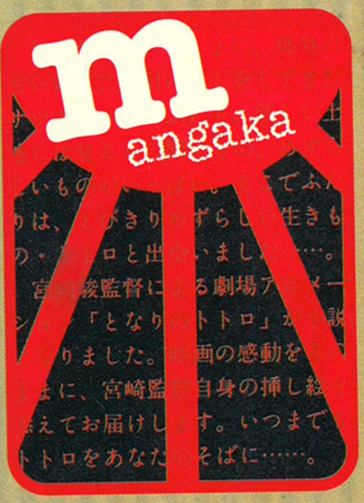


ALPHA CJ10



• MERUBE •

Nave interestelar sheikuniana, formada por varias micro-civilizaciones de deportados. En su viaje hasta los límites de la nebulosa Ak-Sho, emplea cerca de 5.000 pulmones de esclavos funcionando a pleno rendimiento.

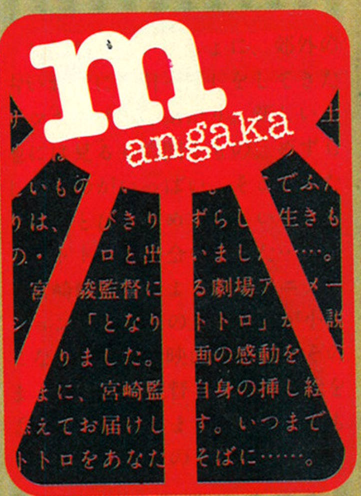


VEHICULO CJ13



• COCHE MANAKA •

Su estructura le hace inmune a los daños ocasionados por colisión o ataques armados. Se recomienda especialmente su uso en los desplazamientos por áreas pahäk.



POLITICO CJ6

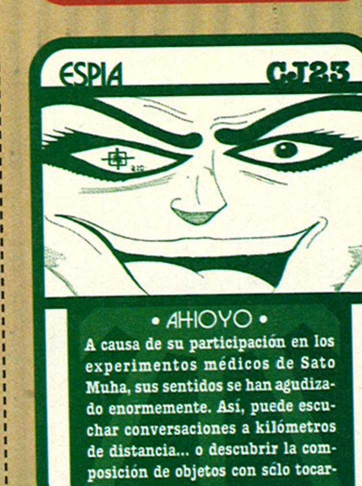


• SEÑORITA KERAKA •

Es una de las mujeres más temidas de la esfera política haikiana. El último político que se enfrentó a ella en la RCBI, acusándola de corrupción, murió víctima de un potente y desconocido veneno.



ESPIA CJ23



• AHIOYO •

A causa de su participación en los experimentos médicos de Sato Muha, sus sentidos se han agudizado enormemente. Así, puede escuchar conversaciones a kilómetros de distancia... o descubrir la composición de objetos con sólo tocarlos.



ALPHA CJ15



• AYUNI •

Complejo vitamínico reservado a los magnates haikianos. Concede poderes de teleportación a su consumidor, sea cual sea su raza o grado de proceso en el domo de Apyashe.

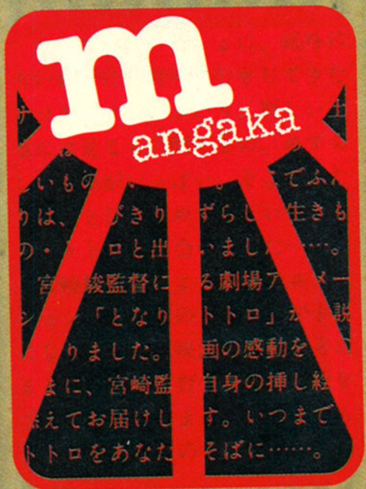



LUGAR CJ215



• PUERTO DE HINEKAMU •

Tras la ampliación diseñada por Berkshu Thiabuk, acoge lujosos buques de recreo. Antaño, estuvo consagrado al tráfico de mercancias de los epshkut del sur.



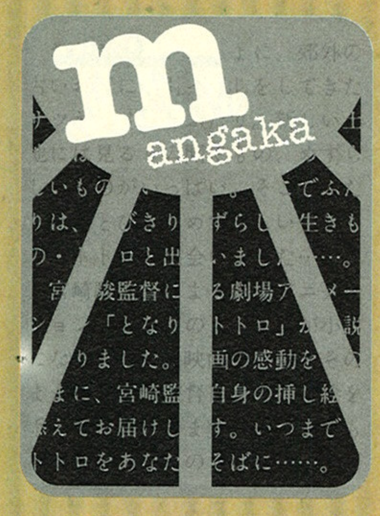
mangaka

ORACION — CJ67

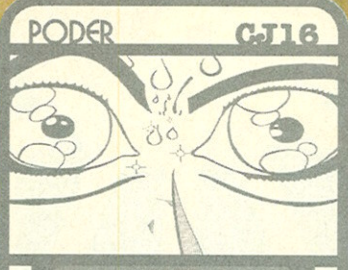


• DOBEBEYA-BO •

«Cúbremos con el manto de tu protección y haznos inmunes al dolor y el sufrimiento...»

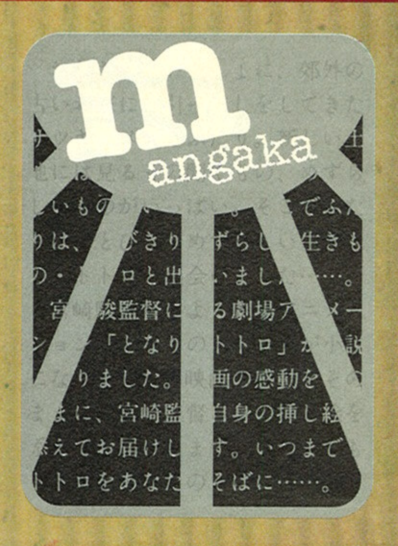


PODER — CJ16

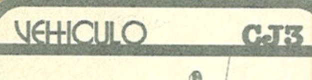


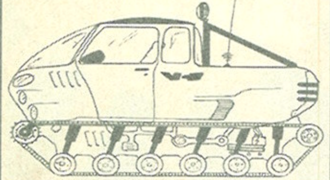
• MUMI •

Acentúa la agilidad mental, potenciando la transmisión neuronal química del cerebro. Mejora, en consecuencia, el cálculo humano de operaciones matemáticas que, de otro modo, necesitarían de superhojas cibernéticas de cálculo.



VEHICULO — CJ3



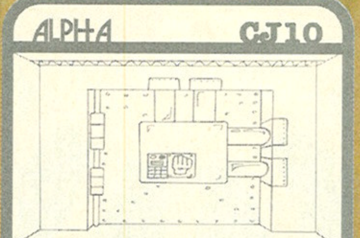


• COCHE MANAKA •

Su estructura le hace inmune a los daños ocasionados por colisión o ataques armados. Se recomienda especialmente su uso en los desplazamientos por áreas pahäk.



ALPHA — CJ10

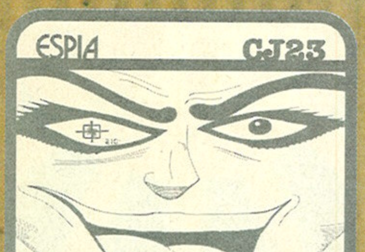


• MERUBE •

Nave interestelar sheikuniana, formada por varias micro-civilizaciones de deportados. En su viaje hasta los límites de la nebulosa Ak-Sho, emplea cerca de 5.000 pulmones de esclavos funcionando a pleno rendimiento.



ESPIA — CJ23



• AHOYO •

A causa de su participación en los experimentos médicos de Sato Muha, sus sentidos se han agudizado enormemente. Así, puede escuchar conversaciones a kilómetros de distancia... o descubrir la composición de objetos con sólo tocarlos.

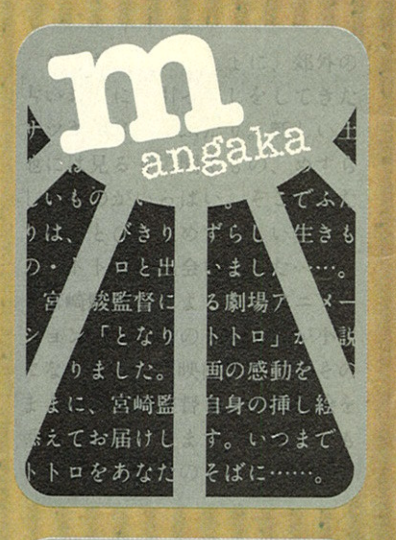


POLITICO — CJ6

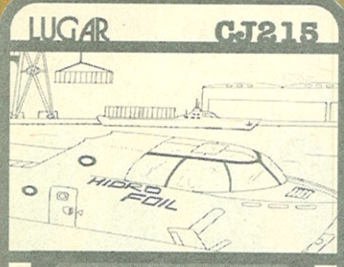


• SEÑORITA KERAKA •

Es una de las mujeres más temidas de la esfera política haikiana. El último político que se enfrentó a ella en la RCBI, acusándola de corrupción, murió víctima de un potente y desconocido veneno.



LUGAR — CJ215



• PUERTO DE HINEKAMU •

Tras la ampliación diseñada por Berkshu Thiabuk, acoge lujosos buques de recreo. Antaño, estuvo consagrado al tráfico de mercancías de los epshkut del sur.



ALPHA — CJ15



• AYUNI •

Complejo vitamínico reservado a los magnates haikianos. Concede poderes de teleportación a su consumidor, sea cual sea su raza o grado de proceso en el domo de Apyashe.



MUTANTE C.J17

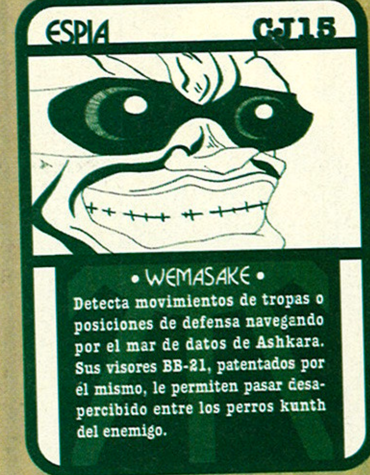


• KEIKU BUBI •

Debido a las radiaciones de Shuktupak, su planeta natal, cuenta con tres pechos y una vagina que gira como una peonza al realizar el coito. Estas habilidades le han permitido convertirse en la estrella del espectáculo pornográfico de los enanos de Hyut.



ESPIA C.J15



• WEMASAKE •

Detecta movimientos de tropas o posiciones de defensa navegando por el mar de datos de Ashkara. Sus visores BB-21, patentados por él mismo, le permiten pasar desapercibido entre los perros kunth del enemigo.



ACCION C.J5

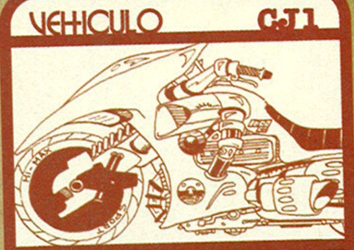


• GOLPE MAURABO •

Rompe las dos piernas del enemigo en un solo movimiento. Puedes encontrar más información sobre cómo prepararte para asestarlo en el «Sendero de la Destrucción», del maestro Shaitut Tadeki.



VEHICULO C.J1



• MOTO BALUKA •

Su baja cilindrada, compensada por una gran ligereza, hace de él un vehículo ideal para desplazamientos urbanos. Sencillez de manejo y facilidad de autoreparación son otras de sus cualidades destacadas.



CEREMONIA C.J11



• TAIRO •

Cuando se lleva a cabo, en plenisheikthulo, se invocan moléculas sagradas con el fin de controlar los elementos naturales. Su origen se remonta a los últimos años de la Dinastía Hushul.



CIUDAD C.J500



• BAEROKA •

Sus salas de sexo virtual, Centervisión interactivo y sonidos industriales, abren sus puertas durante las 3 rotaciones. Muchos actores se han cobijado en sus edificios para huir de los admiradores... y dejarse regir por la permisiva Nueva Ley 14.



CONSPIRACION C.J52



• MOBAKU •

Intento, por parte de los meiginianos de Parũn, de hacerse con el control del Palacio Presidencial. Su mayor baza es la traición de Dashko Eimbekora.



ARMA C.J50



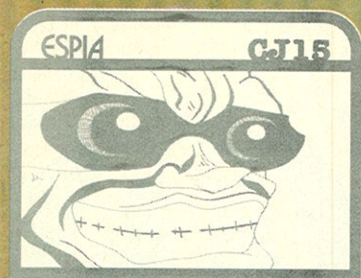
• BOOMDROIDE •

Al contactar sus sensores exteriores con la estructura metálica de un androide, desprende una descarga electrogénica. Los estudiosos se oponen a su utilización, aduciendo que la nueva alma de los seres artificiales queda atrapada en un tránsito eterno.



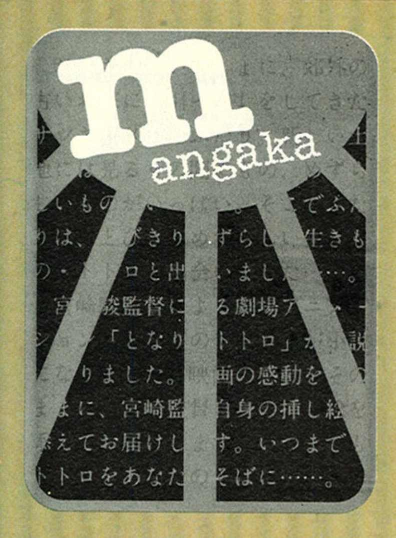
mangaka

ESPIA CJ15



• WEMASAKE •

Detecta movimientos de tropas o posiciones de defensa navegando por el mar de datos de Ashkara. Sus visores BB-21, patentados por él mismo, le permiten pasar desapercibido entre los perros kunth del enemigo.



MUTANTE CJ17



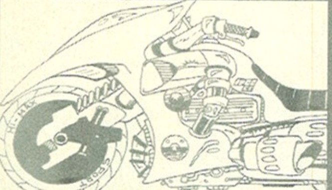
• KEIKU BUBI •

Debido a las radiaciones de Shuktupak, su planeta natal, cuenta con tres pechos y una vagina que gira como una peonza al realizar el coito. Estas habilidades le han permitido convertirse en la estrella del espectáculo pornográfico de los enanos de Hyut.



VEHICULO CJ1



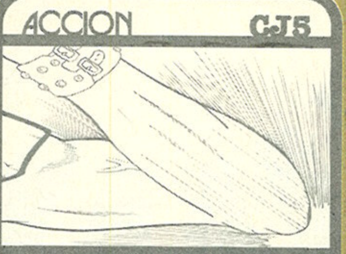


• MOTO BALUKA •

Su baja cilindrada, compensada por una gran ligereza, hace de él un vehículo ideal para desplazamientos urbanos. Sencillez de manejo y facilidad de autoreparación son otras de sus cualidades destacadas.

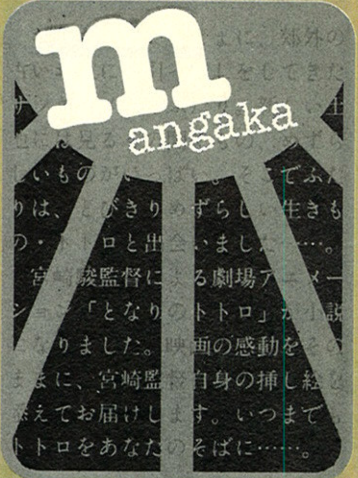


ACCION CJ5

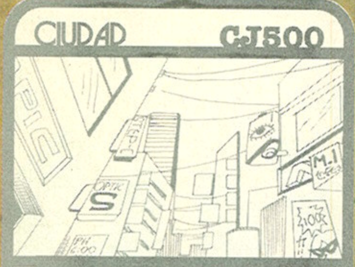


• GOLPE MAURABO •

Rompe las dos piernas del enemigo en un solo movimiento. Puedes encontrar más información sobre cómo prepararte para asestarlo en el «Sendero de la Destrucción», del maestro Shaitut Tadeki.

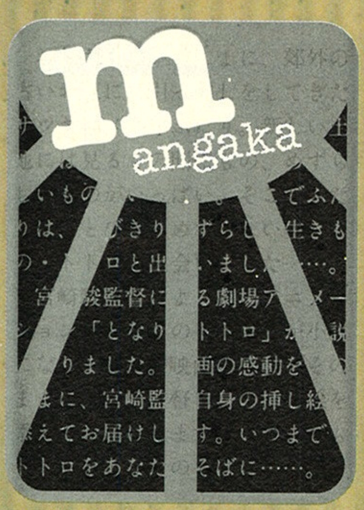


CIUDAD CJ500

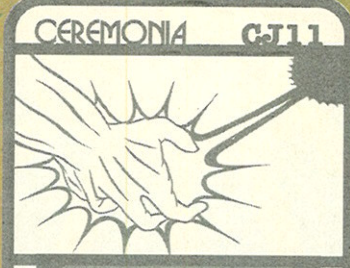


• BAEROKA •

Sus salas de sexo virtual, Centervisión interactivo y sonidos industriales, abren sus puertas durante las 3 rotaciones. Muchos actores se han cobijado en sus edificios para huir de los admiradores... y dejarse regir por la permisiva Nueva Ley 14.

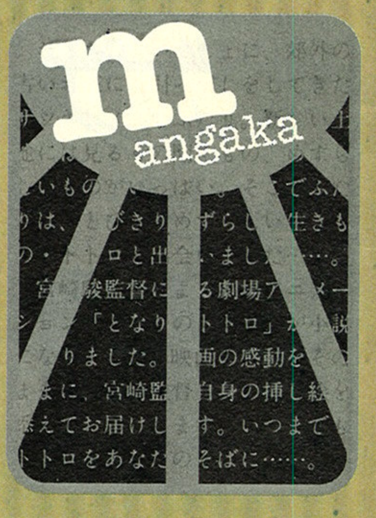


CEREMONIA CJ11

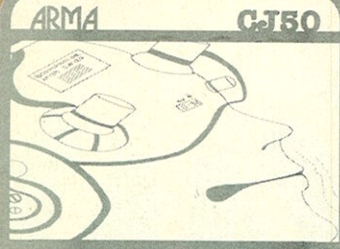


• TAIRO •

Cuando se lleva a cabo, en plenisheikthulo, se invocan moléculas sagradas con el fin de controlar los elementos naturales. Su origen se remonta a los últimos años de la Dinastía Hushul.



ARMA CJ50



• BOOMDROIDE •

Al contactar sus sensores exteriores con la estructura metálica de un androide, desprende una descarga electrogénica. Los estudiosos se oponen a su utilización, aduciendo que la nueva alma de los seres artificiales queda atrapada en un tránsito eterno.



CONSPIRACION CJ52



• MOBAKU •

Intento, por parte de los meiginianos de Parün, de hacerse con el control del Palacio Presidencial. Su mayor baza es la traición de Dashko Eimbekora.







鳥坂田博信堀雄

KATSUE YAMAMOTO

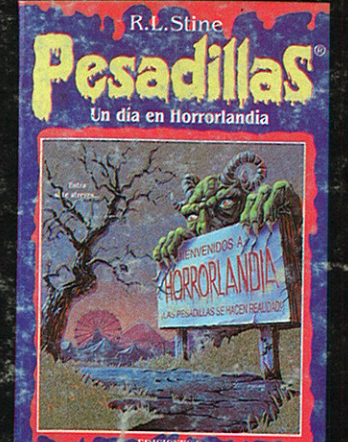
"MI HERMANA ES CASI TAN GUAPA COMO TONTA"

«Nacer media puñetera hora más tarde que mi hermana, ese ha sido mi gran delito en esta vida» dice Katsue mientras se tira de los pelos bufando como un reno en celo. 19 años oyendo la misma monserga de los labios de la plomiza Tomomi, le han forzado a buscar ayuda psiquiátrica. No podéis haceros una idea lo que nos costó convencerla de que su hermana no había posado antes para JAPANMANIA.

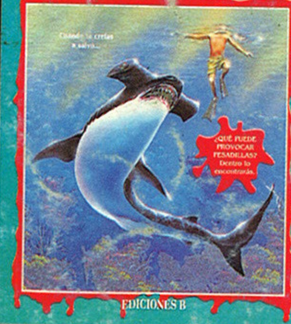
COLECCIÓN

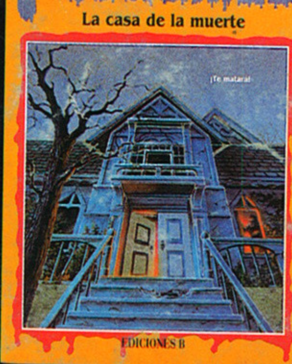
Pesadillas®

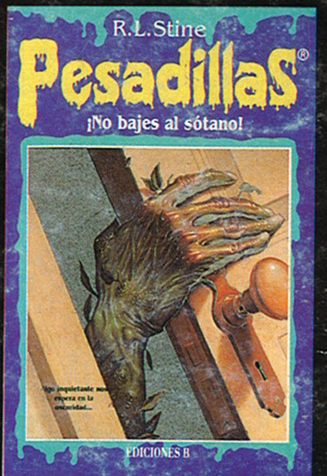
¡UNOS LIBROS DE MIEDO!

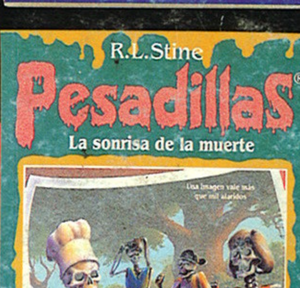


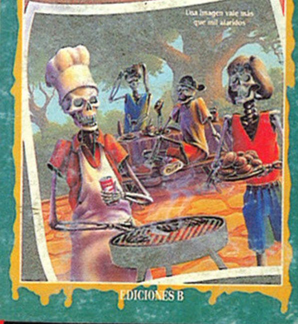


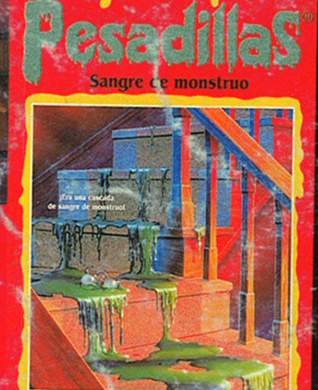




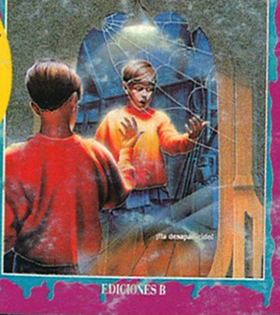












Nunca más dormirás tranquilo

SKELY



¡¡ADEMÁS!! UN SUSTAZO LUMINOSO EN CADA LIBRO

LAS PORTADAS SE ILUMINAN EN LA OSCURIDAD

CÁRGALAS ANTES ACERCÁNDOLAS A UN FOCO DE LUZ